



# 地域社会と 横断型デザイン

The 59th Annual Conference of JSSD



日本デザイン学会  
第59回  
春季研究発表大会

☎

第59回春季大会のテーマは「地域社会と横断型デザイン」です。いま世界が、金融危機、環境問題、エネルギー問題、自然災害、地域格差、等の問題に揺れている中で、デザインに求められる役割は大きく転換しつつあります。そして「デザインに何が出来るか」という問いが私たちに向けられています。

これらの問題を引き起こしている要因は極めて複雑化してきています。東日本大震災では、自然の力と人間の力の差を見せつけられ、その中で、家族や地域社会の「絆」が見直され、被災者救済のために地位や立場、専門などのあらゆる垣根を超えた協力支援体制が叫ばれました。防災目的ばかりでなく地域自律のために、それぞれの地域の文化、経済、生活の多様性を保全するための地域社会自らのデザインの発想が大切です。東京のペーパークーは、北海道の雪の中の暮らしには役に立たないのです。

むしろその地域が抱えている核心的な課題を解くには、どのような専門分野が関わればいいのか、そして専門分野相互がどのような関わり方をすべきなのかを紐解きながら進める「横断型デザイン」の中で「デザインに何が出来るか」という問いに答えることが可能になるのだと思います。

日本デザイン学会 第59回 春季研究発表大会  
大会委員長 原田 昭

スケジュール・会場

## 2012年6月22日(金)

- 11:30-16:00 受付
- 12:00-12:45 理事会
- 13:00-14:00 総会
- 14:15-14:25 開会式
- 14:25-16:15 記念講演
- 17:00-18:30 エクスカーション

札幌市立大学  
サテライトキャンパス  
( JR札幌駅前 )

## 2012年6月23日(土)

- 08:30-17:15 受付
- 08:30-18:00 企業展示
- 09:00-11:00 口頭発表A
- 09:00-17:00 学生交流WS
- 09:30-11:00 特別セッション
- 11:15-12:15 ポスターセッションA
- 12:55-15:15 口頭発表B
- 15:30-17:30 オーガナイズドセッションA、B
- 18:30-20:30 懇親会

札幌市立大学  
芸術の森キャンパス  
( 札幌市南区 )

## 2012年6月24日(日)

- 08:30-16:15 受付
- 08:30-17:30 企業展示
- 09:00-10:40 口頭発表C
- 10:50-12:30 口頭発表D / 特別企画
- 13:15-14:15 ポスターセッションB
- 14:30-16:30 オーガナイズドセッションC、D
- 16:40-17:00 閉会式



6/22(金) 14:25 - 16:15( 開場14時 )

□

題目：地域を変える横断型知力としてのデザイン  
演者：蓮見 孝( 札幌市立大学 学長 )

概要：

疲弊する地域社会の再興のために「デザインができること」は何か。分業に基づく効率化によって巨大化した現代社会を見つめ直し、協働による実感価値に重きを置いた「ポスト・熱い社会」の可能性を提示する。また札幌市立大学の個性である「デザインと看護の連携」のあるべき姿と、これからの医療の方向性について思うところを述べてみたい。



蓮見 孝  
博士(デザイン学)

1948年 生まれ。  
1971年 東京教育大学教育学部芸術学科工芸・工業デザイン専攻を卒業。  
20年間にわたり日産自動車株式会社に勤務。  
1976年 ロイヤルカレッジオブアート(ロンドン) 社会留学。  
1991年 筑波大学専任講師、2000年教授。  
2012年 4月より札幌市立大学理事長・学長に就任。  
茨城県総合計画審議委員会副会長、茨城県生涯学習審議会・社会教育委員会  
会長等、茨城県および県内の市町村を中心に、地域振興プロジェクトを実践。  
その他、日本デザイン学会理事、グッドデザイン賞審査委員、JRA東海デザイン  
委員、(財)日本サイクリング協会評議員などを務める。  
「地域再生プロデュース-参画型デザインの実践と効果」など著書多数。



6/22(金) 17:00 - 18:30

エクスカーション

先着60名

路面電車貸切ピアホール( 終点すすきの )

札幌市立大学サテライトキャンパス( JR札幌駅南口 )をスタートし、2011年3月に開通した札幌駅前通地下歩行空間( 札幌駅と大通駅を繋ぐ、移動のみにとどまらない賑わい創出地下空間 )を徒歩で移動します。地上に上がり、札幌市電( 路面電車 )に西4丁目駅から乗車、途中、電車事業所( 路面電車基地 )をトイレ休憩的に経由し、すすきの駅に至る車内での約1時間をお食事、お飲物、札幌市内を一周する車窓からの眺めとでお楽しみ頂きます。



6/23(土) 18:30 - 20:30

懇親会

「レストラン芸術の森( 芸術の森センター2F )」

札幌市立大学芸術の森キャンパスに隣接する、札幌芸術の森は、北方の新しい芸術・文化の創造を目指すため、昭和61年( 1986年 )7月27日にオープンした札幌の創造拠点。会場となるレストラン芸術の森まで、豊かな自然環境を散策頂く予定です( 雨天時は、バスでの送迎を予定しております )。お食事、お飲物とで、会員の皆様の交流を深める機会にしたいと思っておりますので、是非ご参加ください。また、札幌市立大学YOSAKOIソーラン部「真花」による演舞披露を予定しております。



6/24(日) 10:50 - 12:10

特別企画

先着15名

札幌市立大学 キャンパスエコツアー

コーディネーター：

矢部 和夫、羽深 久夫  
( 札幌市立大学 )

建築家・清家清先生がデザインした校舎と、背景の森に棲むアイヌ伝承の樹木神たちのエピソード。  
小雨決行( 雨具の準備をお願いいたします )





6 / 23(土) 15:30 - 17:30

## オーガナイズドセッションA

### つなぐ 環境デザインがわかる

代表者：長谷 高史(愛知県立芸術大学)

パネラー：(変更有り)

加藤 三喜(カトウデザインオフィス代表)

佐々木美貴(環境デザイナー)

「人をつなぐ」視点で環境デザインを捉える

橋田 規子(芝浦工業大学デザイン工学部デザイン工学科教授)

「モノをつなぐ」視点で環境デザインを捉える

清水 泰博(東京芸術大学美術学部デザイン科教授)

「場をつなぐ」視点で環境デザインを捉える

平松 早苗(ランドスケープデザイナー)

「時をつなぐ」視点で環境デザインを捉える

太田 幸夫(NPO法人サインセンター理事長)

武智 稔(環境デザイナー)

「コトをつなぐ」視点で環境デザインを捉える

杉下 哲(東京工芸大学芸術学部デザイン学科教授)

「つなぎ方」の視点で環境デザインを捉える

概要：

私達環境デザイン部会員は、芸術の視点から1975年に環境造形デザインのアプローチを始め、環境デザインの啓蒙に努めてきた。それを経て私達は、環境デザインは様々な領域からのアプローチがあり、それぞれが正解であると考えている。そして今日「環境デザインは様々なデザイン領域を横断し結びつける考え方の結合としての思想」と定義した。デザインの位置付けや役割が曖昧になっている今日、この思想はデザイナーの立ち位置や進み方を示す手助けになるのではないかと考えた。それを、デザインを学ぶ学生はもちろん、送り手としてのプロや受け手としての生活者までも含めて、広く求められているのではないかと考えた。これらをふまえて私達は、環境デザインの思想を「つなぐ」というキーワードで紐解き、組み直してわかりやすくし、震災後におけるこれからのデザインの指針づくりを目指す本セッションを企画することとした。



6 / 23(土) 15:30 - 17:30

## オーガナイズドセッションB

### キッズデザインの展開

代表者：山中 敏正(筑波大学)

講演者：西田 佳史(産総研)

岡崎 章(拓殖大学)

浅香 嵩(JIDA)

他(検討中)

概要：

ユニバーサルデザインの概念はすでに日本では広く普及しており、普及当初はやや対象から外れていた「子ども」もその対象として広く認識されるようになってきた。一方で、子どもを対象としたデザインには、危険の防止と健全な発達のための経験など考慮すべきことが多い。そのようななかで、現在ISOにおいてTC159(人間工学専門委員会)では、アクセシブルデザイン関連の国際標準化活動を検討中だが、その中に「生活者としての子どもを視座に置いた基準」も検討されている。ISOにおける基準策定は主に人間工学会を中心に進められており、本学会とも関連性の深いところであるが、国際基準としてどのような議論が行なわれ、この議論の世界的な位置づけについて学ぶことはデザインの研究者、実務者にとっても重要である。一方で、キッズデザイン協議会がキッズデザイン賞の選定顕彰活動を始めて5年が経過し、製品開発の場にもその考え方が浸透しつつある。このような環境を踏まえて、キッズデザインの展開について学ぶ機会を学会諸氏と共有したい。



6 / 24(日) 14:30 - 16:30

## オーガナイズドセッションC

### これからの日本のモノづくりとデザイン

代表者：山崎 和彦(千葉工業大学)

酒井 正幸(札幌市立大学)「看護との連携と地域からモノづくりを考える」

原 忠信(筑波大学)「地域を繋ぐ、復興支援デザインの実践」

上田 義弘(富士通)「ICTとこれからのモノづくり」

塚原 肇(実践女子大学)「デザインスキルの広がりモノづくりを考える」

山崎 和彦(千葉工業大学)「体験と地域からモノづくりを考える」

講師全員とディスカッション

概要：

昨年度末に発足したプロダクトデザイン研究会の発足記念のセッションを企画しました。社会の状況を見ると、製品やモノに関連する多様な課題が議論され、これからの社会の考慮した、プロダクトデザインに関連する研究の必要性が高まっています。この研究会では、プロダクトデザインに関連する、1) 未来のプロダクトデザインの研究、2) ユーザー体験を考慮したプロダクトデザインの研究、3) これからのプロダクトデザインの専門性とスキルの研究、を中心に、これからのプロダクトデザインに関わる研究を推進することを目的としています。このセッションでは、「これからの日本のモノづくりとデザイン」テーマに、多様な視点から、モノづくりについて話題提供者と参加者により活発な議論をしたいと思います。



6 / 24(日) 14:30 - 16:30

## オーガナイズドセッションD

### 演習課題から探るデザイン思考の特質

代表者：伊藤 真市(宮城大学)

概要：

デザインの思考方法そのものが造形分野以外でも注目されている。これは、情報社会に対して、これまでのやり方では解決を見いだせないという実態があり、デザイン分野からすれば、モノの対象としてきたデザインがその対象をコトへと広げてきたことへの反響といえる。産業時代の要請をうけモダンデザインは発展してきた。そこで重要な役割を果たしたものとして、パウハウスやウルム造形大学、イリノイ工科大学、などの教育研究機関があげられる。これらの取り組みで他の分野と比べ特徴的な教育方法に演習課題があり、デザイン分野からすると当たり前なことも文科系などからは興味深く映るようだ。演習課題はその成果物(作品)についてはもちろん、その課題がどのような考えによるかを見ることで浮かび上がってくるものがある。それはいかに問題を把握し課題を設定したかという、まさにデザインの根本的なテーマに直結するものである。「演習課題から探るデザイン思考の特質」では、デザイン教育にかかわる学会員が今どのような問題意識で課題を出しているか、また、これから出そうとしているか、具体的な事例での情報を共有し、思考の特質に迫るものである。



6/23(土) 09:30 - 11:00



(札幌市立大学企画)

6/23(土) 11:00 - 17:00(9:00集合)



#### 連動企画

### 地場から産まれる「これからのデザイン」



内容：

ネットワークが発達した現代は、一極集中型のモノづくりだけではなく、各地域で生まれた多様な異質なアイデアが連携することで新しい価値を作り出すことができる時代になったと言えます。セッションキーワードとして、「地域を活性化するコミュニティづくり」「流通を支えるモノづくり」「好奇心としての遊びづくり」を設定し、地場(=自分が住んでいる土地)から産まれるデザインにとって、今どんなことが求められるのかを、会場も交えた意見交換を行いながら、「これからのデザイン」の可能性を考えます。また本セッションは、学生交流ワークショップと連動した企画となっており、ワークショップのオリエンテーションの役割も担っています。

### 地場から産まれる「玩具のデザイン」

先着30名

アドバイザー：

渡辺 保史

(東海大学国際文化学部デザイン文化学科客員教授)

近藤 篤祐

(モリタ株式会社 紙器製造・包装資材販売)

北海道フードマイスター)

相沢 康夫

(漫画家、おもちゃデザイナー、積木パフォーマー)

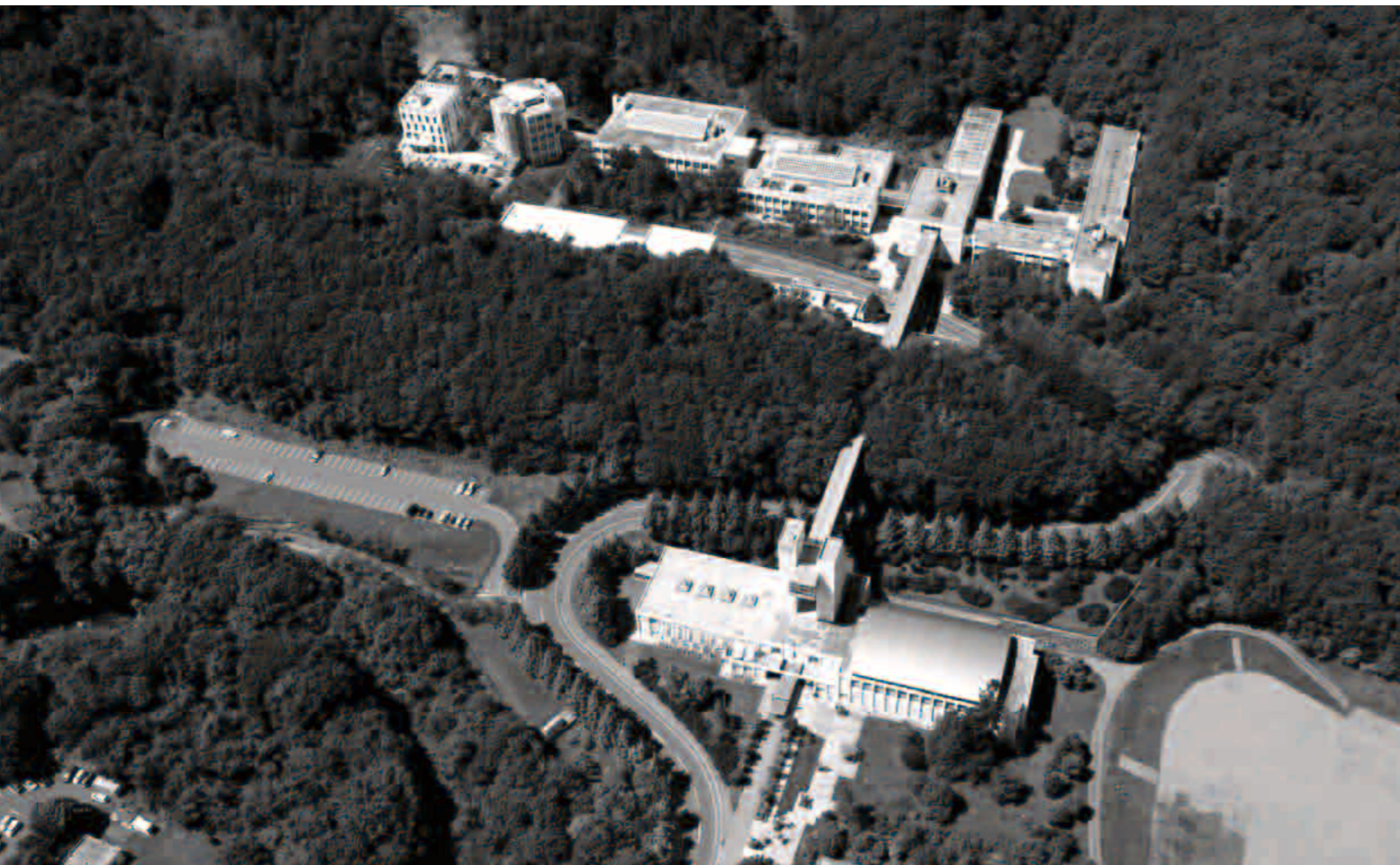
コーディネーター：

福田 大年、小宮 加容子(札幌市立大学)

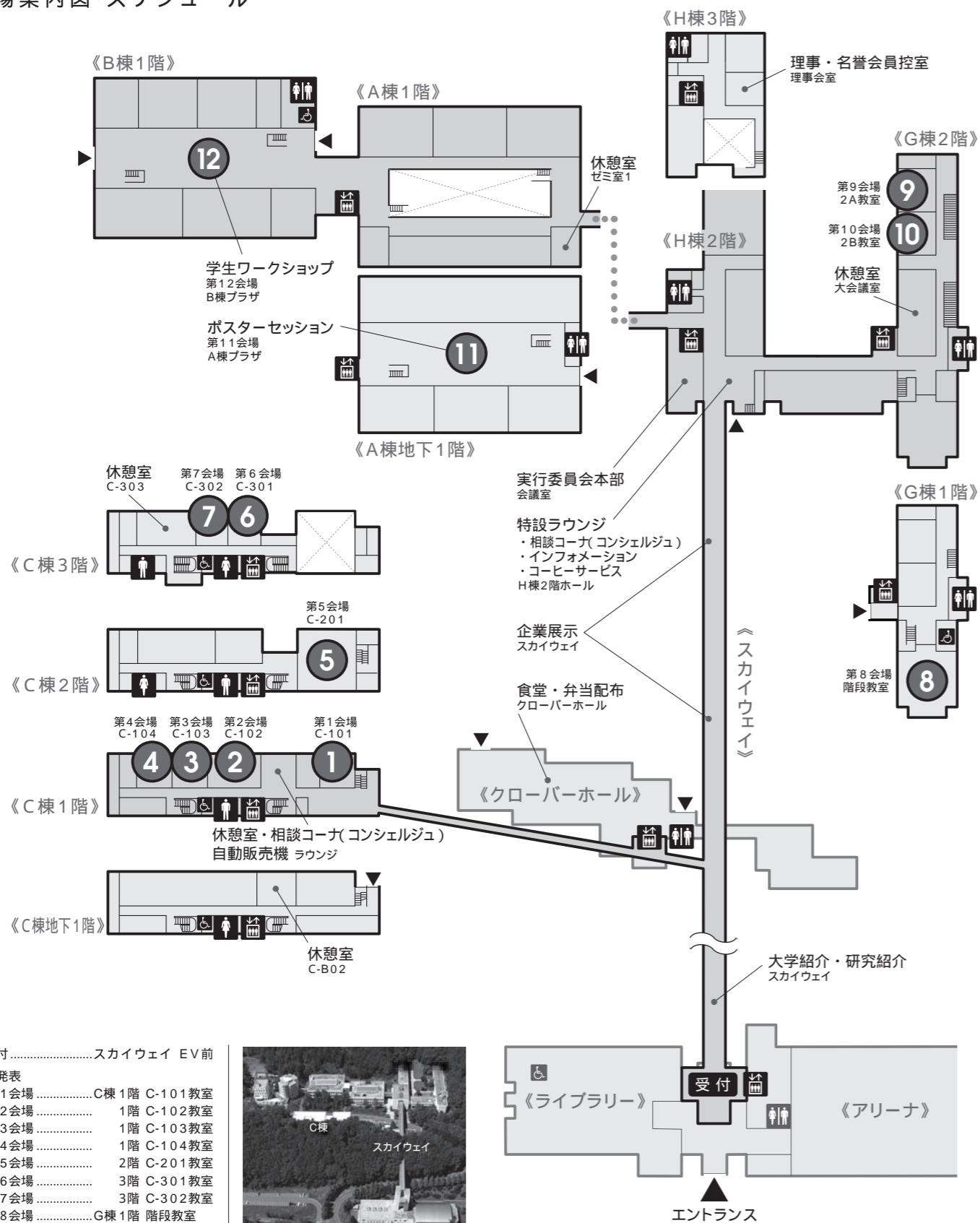
参加人数：最大30人程度(4~5チーム程度)

内容：

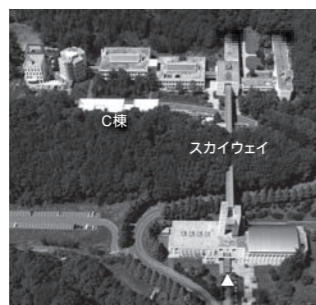
このワークショップでは、特別セッションの内容を踏まえ、「コミュニティ」「ものづくり」「遊びづくり」をキーワードに、北海道発の紙パッケージブランド「ミルクラフト」を素材として取り上げ、地場から産まれる玩具の企画・提案を考えます。朝から開始し夜の懇親会で成果発表する「短期集中型ワークショップ」です。様々な地域の大学生による混成チームにより協同作業を行い交流を深めていきます。



会場案内図・スケジュール



- 受付.....スカイウェイ EV前  
 口頭発表  
 ① 第1会場.....C棟 1階 C-101教室  
 ② 第2会場.....1階 C-102教室  
 ③ 第3会場.....1階 C-103教室  
 ④ 第4会場.....1階 C-104教室  
 ⑤ 第5会場.....2階 C-201教室  
 ⑥ 第6会場.....3階 C-301教室  
 ⑦ 第7会場.....3階 C-302教室  
 ⑧ 第8会場.....G棟 1階 階段教室  
 ⑨ 第9会場.....2階 2A教室  
 ⑩ 第10会場.....2階 2B教室  
 ポスターセッション  
 ⑪ 第11会場.....A棟地下1階 A棟プラザ  
 オrganイズドセッション・特別セッション  
 ⑤ 第5会場.....C棟 2階 C-201教室  
 ⑧ 第8会場.....G棟 1階 階段教室  
 学生ワークショップ  
 ⑫ 第12会場.....B棟 1階 B棟プラザ  
 企業展示.....スカイウェイ



- 特設ラウンジ.....H棟2階ホール(相談コーナ(コンシェルジュ)・インフォメーション・コーヒーサービス)  
 相談コーナ(コンシェルジュ).....H棟2階ホール特設ラウンジ/C棟1階ラウンジ  
 休憩室.....A棟: 1階ゼミ室1 C棟: 地下1階C-B02(PC充電可) / 1階ラウンジ/3階C-303  
 G棟: 2階大会議室 H棟: 2階ホール特設ラウンジ  
 クローバーホール(食堂・弁当配布・自動販売機)  
 実行委員会本部.....H棟2階  
 理事・名誉会員控室.....H棟3階 理事会室

6月23日(土曜日)

会場	口頭発表【A】 9:00 ~ 11:00	11:15 ~ 12:15	口頭発表【B】 12:55 ~ 15:15	15:30 ~ 17:30	18:30
①	サービスイノベーションデザイン研究部会		感性工学、デザイン方法論、デザイン論		
②	情報デザイン研究部会		情報デザイン研究部会		
③	創造性研究部会		創造性研究部会		
④	子どものためのデザイン		子どものためのデザイン		
⑤	情報デザイン		情報デザイン	オーガナイズドセッション【A】 「つなぐ 環境デザインがわかる」	懇親会
⑥	ユニバーサルデザイン、インタフェース		インタフェース		
⑦	デザイン理論・方法論研究部会		デザイン理論・方法論研究部会		
⑧	特別セッション(9:30~)		形態・構成、材料計画、その他	オーガナイズドセッション【B】 「キッズデザインの展開」	
⑨	環境デザイン		環境デザイン		
⑩	景観デザイン、建築・インテリア		地域振興・地域研究		
⑪		ポスター発表【A】			
⑫		学生ワークショップ(11:00~17:00(9:00集合))			

6月24日(日曜日)

会場	口頭発表【C】 9:00 ~ 10:40	口頭発表【D】 10:50 ~ 12:30	13:15 ~ 14:15	14:30 ~ 16:30	16:40 ~
①	デザインマネジメント、デザイン教育	震災とデザイン			
②	情報デザイン研究部会	デザインシステム、その他、人間工学			
③	創造性研究部会	デザイン史、ファッション、形態・構成、デザイン計画			
④	デザイン評価	デザイン評価			
⑤	情報デザイン	情報デザイン		オーガナイズドセッション【C】 「これからの日本のモノづくりとデザイン」	閉会式
⑥	グラフィック、CG	CG、タイポグラフィ			
⑦	デザイン理論・方法論研究部会	デザイン理論・方法論研究部会			
⑧	バイオメディカルデザイン研究部会	バイオメディカルデザイン研究部会		オーガナイズドセッション【D】 「演習課題から探るデザイン思考の特質」	
⑨	家具・木工研究部会	家具・木工			
⑩	地域振興・地域研究				
⑪			ポスター発表【B】		

**口頭発表 第1会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 テーマセッション：サービスイノベーションデザイン (サービスイノベーションデザイン研究部会)**

1-01 サービス・デザインの方法論に関する考察 (2)	2
1-02 サービスデザインの教育 (2)	4
1-03 ユーザリサーチを用いたデザインコンセプト創造に関する研究	6
1-04 スマートフォンのためのファッション検索インタフェースの提案	8
1-05 ストーリーテリングとユーザエクスペリエンス	10
1-06 ユーザエクスペリエンスデザインのためのストーリーテリングの活用提案	12

**12:55 ~ 15:15 感性工学、デザイン方法論、デザイン論**

1-07 香りから連想されるイメージと表現されるカタチとの関係	14
1-08 An Approach to Understand Preference Mechanism in Product Evaluation KIM SuKyoung *, CHO Youngil **, NIKI Kazuhisa ***, YAMANAKA Toshimasa * (	16
1-09 音の魅力を構成する心理的音場の広がり感	18
1-10 文化商品における文化価値の評価研究	20
1-11 Th. W. アドルノにおける機能と装飾の弁証法的関係	22
1-12 デザインにおけるコンセプト	24
1-13 日本の環境デザイン美学に見る風土の影響	26

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 デザインマネージメント、デザイン教育**

1-14 デザイン活用における成熟度モデルの提案	28
1-15 イノベーション研究におけるデザインの類型とその特徴	30
1-16 新しい金融サービスと効率的な銀行マーケティングのための 銀行 ATM 機器空間の提案	32
1-17 デザインプロセスにおけるテーマワードとアウトプットの関係性	34
1-18 三次元造形システムを利用した次世代型人材教育に関する研究	36

**10:50 ~ 12:30 テーマセッション：震災とデザイン**

1-19 東日本大震災被災弱者の仮設住宅における QOL の課題の考察	38
1-20 スータブル・ギア・デザインの概念と地域活性化への試み	40

**口頭発表 第2会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 テーマセッション：地域社会と情報デザイン (情報デザイン研究部会)**

2-01 地域コミュニティにおけるストーリーテリングを支援する場の提案	42
2-02 参加型デザインによる函館の生活交通支援システムの提案	44
2-03 持続可能な地域に向けた環境教育プログラムおよび教材の検討	46
2-04 情報メディア社会における出会いの形態と意識変革	48
2-05 教育支援人材認証における広報デザインの実践報告	50
2-06 住民参加型街区公園リニューアル計画	52

**12:55 ~ 15:15 テーマセッション：地域社会と情報デザイン、デザインとワークショップ (情報デザイン研究部会)**

2-07 写真媒体の活用を基軸とした地域活性化プロジェクト学習の実践	54
2-08 食の地域ブランド認定要件から見たデザイナーの役割	56
2-09 Key Processes Enabling Designers to Design with a Community Kovac Aleksandar, (	58
2-10 デジタルコンテンツが与える地域の魅力への影響	60
2-11 出来事を視覚化するドキュメント・ウォールの活用 2	62
2-12 デザイナーとエンジニアの協調による情報デザインプロセス (3)	64
2-13 「思い出表現ワークショップ」で共有されていた情報	66

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 テーマセッション：デザインとワークショップ (情報デザイン研究部会)**

2-14 デザイン成果の社会実装	68
2-15 ワークショップにおける学びの観察ツールのデザイン	70
2-16 新しい活動を創り出すための段階的デザイン活動の分析	72
2-17 Collecting Seeds, Nurturing Growth, and Cultivating Potential	74
2-18 利用者参加型ものづくり学習協力によるデザインに対する意識変容	76

**10:50 ~ 12:30 デザインシステム、その他、人間工学**

2-19 マン - マシン・セレンディビティを活用した創発デザインシステム	78
2-20 ライフログでの活用を目指した感性タグに関する研究	80
2-21 アフォーダンスの視点から考える人間と動物の共生デザイン	82

**口頭発表 第3会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 テーマセッション：社会に関わる創造性—メタデザイン— (創造性研究部会)**

3-01 A Creativity Gap in Craft Design Training Nagai Yukari*, Junaidy Deny Willy*, Ihsan Muhammad** (Japan Advanced Institute of Science and Technology*, Institute of Technology Bandung**)	84
3-02 擬態語を用いた動きのデータベースの構築	86
3-03 実際の人工物の創造を通して複雑なデジタル情報の理解を高める研究	88
3-04 地域のものづくり Web コミュニティ推進のための街中コミュニケーションデザイン	90
3-05 実行可能知識としてのソフトウェア構築プロセス	92
3-06 民芸の創造性とモダンデザイン	94

**12:55 ~ 15:15 テーマセッション：社会に関わる創造性—メタデザイン— (創造性研究部会)**

3-07 「展覧会づくり」を通じた実践的デザイン教育の考察	96
3-08 デザイン表現に対する創造思考の影響	98
3-09 創造的デザインのための動画行動観察ツールの検討	100
3-10 同調傾向に着目したインタラクションパターンの分析	102
3-11 中国における E V (電動車) の普及が高齢者に及ぼす影響	104
3-12 日治時代から戦後までの台湾新竹関西鎮に見る客家食文化の独自性	106

3-13	台湾・日本統治時代における竹の産業的価値 *, ** ( , **)	108
<b>6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 テーマセッション：社会に関わる創造性—メタデザイン— (創造性研究部会)</b>		
3-14	京都府北部における自立自存的な生き方の探求 *, ** ( , **)	110
3-15	ガラスのデザイン印象に関する研究 V. ( )	112
3-16	木工の接ぎ手を用いた発散的思考と収束的思考の玩具制作の試み *, **, *** ( , **, ***)	114
3-17	看護教育におけるデザインプロジェクトの改善 ( )	116
3-18	ドローイングにおける音楽の調性的影響 *, ( )	118

<b>10:50 ~ 12:30 デザイン史、ファッション、形態・構成、デザイン計画</b>		
3-19	昭和後期における扇風機の発達 (4) ( )	120
3-20	茅葺屋根の主屋を持つ二つの造り酒屋 ( )	122
3-21	明治時代における《美術染織》概念の成立経緯 ( )	124
3-22	幾何曲線を用いた結び目と絡み目の造形 ( )	126
3-23	SNSに基づいて家用インターネット向け植物工場 *, **, **, ** ( , **)	128

### 口頭発表 第4会場

<b>6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 テーマセッション：子どものためのデザイン</b>		
4-01	共有と共生のための人形劇 *, **, ***, **, ****, ** ( , **, ***, ***)	130
4-02	絵文字メール作成アプリケーションと子供向け Web ブラウザの開発 *, *, *, **, * ( , **)	132
4-03	鑑賞教育を支援する「デザイン・ライブラリー」システムの開発 (1) ( )	134
4-04	公共ベビールームのカラーイメージに関する研究 LiHui Lee, Tzi Lun Weng, Yu Yin Huang (Graduate School of Industrial Design, Tunghai University)	136
4-10	「オルタナティブ・パーセプション」を基軸としたデザイン教育の試み ( )	138
4-06	チャイルドドライブ・デザインについて理解させるリテラシーサイトの制作 *, ** ( , **)	140

<b>12:55 ~ 15:15 テーマセッション：子どものためのデザイン</b>		
4-07	地域学習ワークショップ『わんぐらをつくろう！』の提案 *, ** ( , **)	142
4-08	中国の伝統的手工芸品「布老虎」に関する意識調査 *, ** ( , **)	144
4-09	An Evaluation Study of Shape Design of the Monsters in Children's Picture Books Tu I-Ping*, Chen Yu-Chia** (Graduate Student of Department of Visual Communication Design of NTUA*, Associate Professor of Department of Visual Communication Design of NTUA**)	146
4-05	誰でも作れるロープのキャラクターむすびくんとその可能性 *, **, *** (NPO)	148
4-11	高リアリティ、且つ、低恐怖感の視覚刺激表現に関する研究 *, ** ( , **)	150

<b>6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 デザイン評価</b>		
4-12	予測手法を用いた情報デザインの総括的評価法 *, ** ( , **)	152
4-13	予測手法を用いたプロダクトデザインの評価法 *, **, ***, ***, ** ( , **, ***)	154
4-14	販売促進制作物や売り場に対する消費者の評価とデザイン・チェックリストによる専門家評価との関係 ( )	156
4-15	製品における“ユニークさ”の感性要素について ( )	158
4-16	パーソナルモビリティの価値構造に関する研究 *, **, ** ( , **, **)	160

<b>10:50 ~ 12:30 デザイン評価</b>		
4-17	日蘭比較にみる環境配慮意識と行動に関する研究 ( )	162
4-18	Model of Catch-Up and Spread on Kawaii Trend Abdul Rahman Julaila*, Kijima Akira**, Furuya Shigeru*** (Graduate School of Engineering, Takushoku University, major in Arts Planning*, Takushoku University, major in Arts Planning**, Shibaura Institute of Technology, major in Product Planning***)	164
4-19	パッケージデザインの印象評価に関する日中比較研究 ( )	166
4-20	札幌市円山動物園「は虫類・両生類館」の来園者の展示デザイン評価 *, **, ***, ***, *, **, **** ( , ***, ***, ***)	168
4-21	来園者の観覧体験から見た動物展示デザインに関する一考察 *, ** ( , ** 24**)	170

### 口頭発表 第5会場

<b>6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 情報デザイン</b>		
5-01	日々の情報探索を支援するブックマーク *, ** ( , **)	172
5-02	メディアリテラシー実践「ローカル不思議」の情報デザインへの展開の可能性 ( )	174
5-03	論理的 GUI デザインのための BtoB 製品における利用状況の明確化 *, ** ( , **)	176
5-04	GUI デザインのための評価方法の提案 ( )	178
5-05	論理的 GUI デザインのための基本レイアウトパターンの提案 ( )	180
5-06	画面設計における GUI デザインパターンの活用 *, **, ** ( , **, **)	182

<b>12:55 ~ 15:15 情報デザイン</b>		
5-07	路線図形状が経路選択に与える影響について *, ** ( , **, **)	184
5-08	情報伝達のコンテキストを考慮した視覚化手法 *, ** ( , **, **)	186
5-09	安心マークによって作り出される食品パッケージの盲点 ( )	188
5-10	日米消費者行動の比較による OTC 医薬品パッケージデザインの評価 *, *, *, **, *( , **, **)	190
5-11	台湾における植物工場の現状に関する *, **, **, ** ( , **, **)	192
5-12	人の興味を惹くインタラクションデザインの研究 *, ** ( , **, **)	194
5-13	Towards Incorporating Haptic Perception Induced by Artificial Haptic Stimuli in Information Design Anak Agung Gede Dharma*, **, ** (Graduate School of Design, Kyushu University*, Faculty of Design, Kyushu University**)	196

<b>6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 情報デザイン</b>		
5-14	人の行為を促すプロダクトデザインの研究 *, ** ( , **, **)	198
5-15	複雑なユーザー体験を多様な視点で捉えたエキスペリエンスマップの研究 *, ** ( , **, **)	200
5-16	モバイル製品におけるマテリアルに関する研究 *, ** ( , **, **)	202
5-17	企業ウェブサイトにおけるデザイン最適化に関する研究 - その5 (デザイン) ( )	204
5-18	交通向けデジタルサイネージシステムに関する研究 *, *, *, *, *, ***, * ( , **, **, ***)	206

<b>10:50 ~ 12:30 情報デザイン</b>		
5-19	薬剤服用の情報表示に関する利用者の行動傾向の分析 *, ** ( , **, **)	208
5-20	論理的 GUI デザインのためのコンセプト策定と要件導出に関する プロセス状況テーブル (ProST) とシナリオ手法の比較 ( )	210
5-21	日本の伝統工芸品の輸出におけるコンテキスト情報の影響 *, **, ***, * ( , **, **, ***)	212

5-22	教育機関における情報発信のための小型ディスプレイの評価 ( )	214
5-23	ユーザーエクスペリエンスを検討するためのプロトタイプング手法 ( )	216

**口頭発表 第6会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 ユニバーサルデザイン、インタフェース**

6-01	外国人観光客のための情報ユニバーサルデザイン	218
6-02	立体触知図の制作についての研究	220
6-03	視覚障がい者のスマートフォン利用の現状と課題	222
6-04	図式を用いた知識構造の外化と記憶に関する研究	224
6-05	形状と音の変化の印象を利用した柔軟なインタフェースの提案	226
6-06	RFID テキスタイルによる Natural User Interface の提案	228

**12:55 ~ 15:15 インタフェース**

6-07	放射線量計のユーザインタフェースデザイン評価	230
6-08	使いやすいインタフェースデザインの考察	232
6-09	使いたくなるインタフェースデザインの考察	234
6-10	使いたくなるインタフェースデザイン研究の事例考察	236
6-11	使いたくなるインタフェースデザイン研究 (その1)	238
6-12	使いたくなるインタフェースデザイン研究 (その2)	240
6-13	使いたくなるインタフェースデザイン研究 (その3)	242

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 グラフィック、CG**

6-14	ロゴデザインにおけるエコマテリアルの質感に関する研究 Paskevicius Algirdas*	244
6-15	パッケージデザインの構造研究	246
6-16	The Research of Image of Texture Presentation for Advertising National Taiwan University of Arts	248
6-17	A Study of the Effect on Communication from Cognitive Deviation Thiah Choon Peng, Chen Yu-Chia National Taiwan University of Arts Department of Visual communication Design	250
6-18	シュリンクラップモデリングによる3次元顔形状の生成	252

**10:50 ~ 12:30 CG、タイポグラフィ**

6-19	文字アニメーションによるテレビ番組コーナーの演出手法	254
6-20	エドワード・ジョンストンの仕事	256
6-21	中国春秋戦国時代における鳥蟲書の変形と字画の屈曲について	258
6-22	日本に翻訳紹介されたアイソタイプ科学絵本と吉田悟郎	260

**口頭発表 第7会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 テーマセッション：デザイン科学の枠組みとタイムアクセス・デザイン (デザイン理論・方法論研究部会)**

7-01	サンキー・ダイアグラムのためのデータ構造に基づく彩色手法	262
------	------------------------------	-----

7-02	A Study of The Mobile Music Service Design Process	264
7-03	価値成長デザインの具現化に向けたデザインモデルの提案	266
7-04	プロダクトデザインにおけるスケッチスキルの構造モデル	268
7-05	デザイン科学の文脈と枠組み - 「デザイン科学辞典」 編集に向けて	270
7-06	デザインによる「付加価値」とは何か?	272

**12:55 ~ 15:15 テーマセッション：デザイン科学の枠組みとタイムアクセス・デザイン、形態論と創発デザイン、感性デザインと情緒デザイン (デザイン理論・方法論研究部会)**

7-07	プロダクトデザインカリキュラムにおける理論性と実践性について LOH Wei Leong*, ** Kyushu University, Graduate School of Design*, Kyushu University, Faculty of Design**	274
7-08	台湾における泰雅族の織品紋様についての研究	276
7-09	コンバージェンスにおけるユーザーと製品間の関係と類型に関する研究	278
7-10	Study on Retail Ready Packaging Principles	280
7-11	フルサイズモデルとスケールモデルにおける、曲面の見え方の違い	282
7-12	曲げ動作を用いた遠隔操作機器の設計	284

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 テーマセッション：感性デザインと情緒デザイン (デザイン理論・方法論研究部会)**

7-13	キーボードにおける押圧の変化を活用した新たな文章表現の研究	286
7-14	視覚にもとづく触感予測の評価手法および画像特徴の抽出	288
7-15	アクティブタッチがテクスチャの触知覚に与える影響	290
7-16	夕陽に対する印象の分析	292
7-17	アニメーション表現に関する芸術工学的アプローチ	294

**10:50 ~ 12:30 テーマセッション：感性デザインと情緒デザイン、ロバストデザイン、ユニバーサルデザイン、ユーザビリティ (デザイン理論・方法論研究部会)**

7-18	利用しやすい公衆トイレ空間のデザイン要素に関する研究	296
7-19	Study about Emphasis on Product Factor on Disability	298
7-20	肢体不自由者用ロボットアームの臨床評価	300

**口頭発表 第8会場**

**6 / 23 (土) 12:55 ~ 15:15 形態・構成、材料計画、その他**

8-01	対比を用いた教材にみる「構成」の変遷	302
8-02	ベンジュラム・パターンの「速度」に基づく形体生成と解析 (2)	304
8-03	平面図形の配置角度の差による見えの大きさへの影響	306
8-04	テクスチャの触感における視覚の期待効果の抽出法	308
8-05	同一形状音板を有する鉄琴の制作	310
8-06	信頼性を高めるデザインについて	312
8-07	フィジカルコンピューティングの漆芸作品への展開	314

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 テーマセッション：医療・医用機器とデザイン (バイオメディカルデザイン研究部会)**

8-08 人間の筋骨格モデルのロボットハンドへの応用の研究	316
8-09 手術室において使用されるモニタリング機器の提案	318
8-10 医療機器開発における5軸NC切削加工機及びCAD・CAMの利用	320
8-11 低負荷高効率吸入薬投与を目指した吸入デバイスの噴射に関する研究	322
8-12 MRIにおける頭部固定器具の心理的・肉体的負担を軽減させるデザイン設計要件の抽出	324

**10:50 ~ 12:30 テーマセッション：医療・医用機器とデザイン (バイオメディカルデザイン研究部会)**

8-13 喉頭鏡の最適化設計についての研究	326
8-14 ハンズオフ・ハンズオン体験における気分の評価	328
8-15 院内連携によるベッド周辺の支援機器開発の現状と対策	330
8-16 インクルーシブデザインによる遠隔看護システム「E-KANGO」の開発	332

**口頭発表 第9会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 環境デザイン**

9-04 デザイン構成要素から見た公共空間における利用者のセッティング行為	334
9-05 思い出横丁から十畳長屋へそして街を描いて街を知る地域活動へ	336
9-03 都市部における緑化路面駐車場の普及に関する研究 (その2)	338
9-01 JR博多駅博多口駅前広場のパブリックデザイン	340
9-02 河川標識のガイドラインについて	342
9-06 韓国ソウル市における景観色彩計画の現状	344

**12:55 ~ 15:15 環境デザイン**

9-07 シェアード・スペースを援用したキャンバス交通システムの構築-1	346
9-08 シェアード・スペースを援用したキャンバス交通システムの構築-2	348
9-09 都市景観要素としての屋外広告物デザインに求められる条件	350
9-10 大都市圏におけるパブリックサインに関する研究	352
9-11 フリーペーパーを用いた地域マネジメントへの寄与の可能性	354
9-12 公共空間の壁面におけるセラミック素材によるあり方 その1	356

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 テーマセッション：伝統的資源の現在学 (家具・木工研究部会)**

9-13 マレーシアの家具産業の動向と新たな家具デザインの提案	358
9-14 台湾における畳産業の歴史と発展に関する研究	360
9-15 江戸初・中期日本における懸硯の様式に関する研究	362

**10:50 ~ 12:30 家具・木工**

9-16 波形単板コアパネルの開発と家具への適用	364
9-17 モダンデザインとしての竹家具	366

9-18 エングワ (踏鞴) の断面二次モーメント分布とその力学性	368
9-19 横断型デザインと一線を画する地域社会のデザイン資源の活用と創出	370

**口頭発表 第10会場**

**6 / 23 (土) 9:00 ~ 11:00 景観デザイン、建築・インテリア**

10-01 ユーザー要望の分析による空間デザイン	372
10-02 駅空間における空間変化とサインの連続性に関する研究	374
10-03 歴史遺産を活用した都市計画についての研究	376
10-04 フランスのローヌアルプ地域圏アン県における協議型景観色彩計画	378
10-05 「クラクフ工房」にみるポーランドの近代デザイン運動	380

**12:55 ~ 15:15 地域振興・地域研究**

10-06 持続可能な道路空間デザインに向けたPPP導入に関する研究	382
10-07 プレイス・ブランディングによる都市デザインの研究 (その2)	384
10-08 ライフハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い	386
10-09 地域の歴史的資源を活用した観光まちづくり	388
10-10 郷土愛を育むデザイン教育の試み	390
10-11 「八王子いちょう祭り」のサウンドスケープ・デザイン	392
10-12 現代の景徳鎮の製磁における雇用方式	394

**6 / 24 (日) 9:00 ~ 10:40 地域振興・地域研究**

10-13 文化創意における台湾台中電子街の発展契機 (その2)	396
10-14 地域企業との連携による介護用電動ベッドの製品デザイン	398
10-15 博多織プロモーション計画4 (1)	400
10-16 博多織プロモーション計画4 (2)	402
10-17 博多織プロモーション計画4 (3)	404



ポスター発表

第11会場

6 / 23 (土) 11:15 ~ 12:15

11-01	演奏ツールに関する研究と制作	406
11-02	インタラクションのあるLED立体表示デバイスの研究と制作	408
11-03	ARによってリアルな体感ができるゲームの提案	410
11-04	OLEDを活用したキッチン照明デザイン提案	412
11-05	遠距離に住む高齢者と家族のためのサービス提案	414
11-06	出来事のプロセスの可視化	416
11-07	屋上緑化における情報デザイン	418
11-08	残留農業情報表示デザインに関する心理学的検討	420
11-09	通販サイトにおけるレビュー投稿者情報表示デザインの検討	422
11-10	幼児によるアルコール飲料の誤認	424
11-11	動画で語意を理解するデジタル教材の提案	426
11-12	環境に設えられた「もの」を「商品」にするサービスのデザイン	428
11-13	まよなか村：夜の時間を楽しむサービスのデザイン	430
11-14	KURUTAN：カードに描かれた図形を作るパズルゲームのデザイン	432
11-15	調理におけるインタラクションデザイン	434
11-16	学び手のための「ふり返り」の場を創りだすソフトウェアツールとそれを使用した活動プログラムのデザイン研究	436
11-17	投稿意欲を引き出す機能の研究	438
11-18	異なるLED単波長光と生活様式がヒトの夜間の睡眠質に与える影響	440
11-19	A Study of Cultural and Creative Product Brands in Jiayi Area Graduate School of Industrial Design, Tatung University*, Tatung University**	442
11-20	犬島の地域資源を活用した商品開発プロセスの研究	444
11-21	A Study of Doujinshi Product Design	446
11-22	津波避難誘導サインシステムに対する研究	448
11-23	アナログ的操作性とデジタルの段階的な確実性を持つ直感的GUIデザイン	450
11-24	韓国の観光ガイドマップにおける地図記号の調査分析	452
11-25	料理教室における植物工場サービスの提案	454
11-26	千葉大学農産物直売所「みらくる」におけるリノベーション・デザインの提案	456
11-27	植物工場の普及に向けたブランディングデザインの提案	458
11-28	病院における展示とワークショップの取り組み(2)	460
11-29	パーソナルロボット「パペロ」に対する好意度とパーソナリティ特性との関連について(3)～中高年を対象にして *, NEC ( )**, ( )***	462
11-30	経験価値における“物語”の及ぼす効果	464
11-31	3DCADと3Dプリンターを組み合わせさせた教育の予備研究	466

11-32	デザインプロセス特徴からみるデザイナーの役割と能力の検討	468
11-33	SECI Model Applied in Taiwan Carbonized Bamboo Product Design	470
11-34	「工芸の夢」から見る台湾の陶磁器スタイルの変遷	472
11-35	乾燥後のスギ心持ち無背割り柱材の外観	474
11-36	家具固定を促す内装デザイン提案のための基礎的研究	476
11-37	台湾客家民族のシンボルに関する基礎研究 National United University*, Ming Chi University of Technology**, National Taiwan University of Arts***	478
11-38	Study on the Design of Game Community Websites from the Perspective of Attractive Quality: Using Hero2 SocioHub as an Example Ming Chi University of Technology*, National United University**	480
11-39	視覚言語を応用したサービススケッチツールの開発 *, NTT **	482
11-40	活動に適合する道具のデザインプロセスの研究	484
11-41	宮崎におけるバス路線図作成に関する研究	486
11-42	インストラクションの精緻化効果に関する研究	488
11-43	大学1年生女子の日常的メディア利用に関する調査	490
11-44	デザインの基礎学習のための教材開発	492
11-45	地域情報の提供における一貫性に関する研究	494
11-46	未体験行為の学習を促す実体験を想起するメンタルモデルを用いた試み	496
11-47	モバイルアプリのデザインのためのコミュニケーション研究	498
11-48	非対面非同期コミュニケーションにおける通知の有効性の研究	500
11-49	インフォグラフィックスデザインの教育実践	502
11-50	Webピクトグラムの改善へ向けて	504
11-51	液晶ディスプレイを用いた色選択による色記憶再現	506
11-52	伝統工芸技術「瀬戸染付」を活かした新商品開発に関する研究	508
11-53	シビックプライド醸成に向けた歴史地図の提案	510
11-54	伝統的食文化が支える豊かな生活づくり	512

ポスター発表

第11会場

6 / 24 (日) 13:15 ~ 14:15

11-55	アンビエントインターフェースを利用したユーザ体験のデザイン	514
11-56	コミュニケーションを目的としたロボットの印象評価	516
11-57	一人暮らしのライフスタイルと家電製品を考慮した製品のデザイン提案	518
11-58	エモーショナルなアイコンデザインの研究	520
11-59	散剤に適した服用動作を誘導する分包袋の提案	522
11-60	新幹線車両先頭部の工学的性能と審美的性能の均衡研究 - 2	524
11-61	LEDとセラミックを利用した次世代型照明の研究	526
11-62	子どもの認識世界に着目した外遊び本についての研究	528

11-63	An Survey on the Personal Stationery of Taiwan University Students * Graduate School of Industrial Design, Tatung University*, Tatung University**	530
11-64	書体と製品の印象に関する研究	532
11-65	ワイヤーを利用した新しい自転車フレームの提案	534
11-66	身体表現のための絵と映像の合成支援ツール	536
11-67	Design Thinking に関する研究	538
11-68	産学連携を通じての大人用三輪自転車の提案	540
11-69	CGにおけるカメラワークとカット割りのコンテンツのデザイン	542
11-70	立体的なスケッチ感覚を重視した建築スタディツールの提案	544
11-71	死産児安置の為の「わが子のひつぎ」プロトタイプデザイン	546
11-72	Introductory Filming of Historic Site Museum of Tatung University: A Documentary Perspective Chen I-An*, Lo Tsai-Yun** Graduate School of Industrial Tatung University*, Tatung University**	548
11-73	動的タイポグラフィにおける動きや音楽による感性比較	550
11-74	文房具の商品特性に関する研究	552
11-75	仮想美術館展示による絵画鑑賞教育に関する研究	554
11-76	紐からつくられた敷物の感覚評価および量とファムソクの比較	556
11-77	強制連想法を用いたデザインの発想支援に関する研究	558
11-78	博物館展示における UD 視点からの調査研究	560
11-79	一人ひとりに合わせる自助具の提案	562
11-80	PHR システムにおける GUI デザイン	564
11-81	園芸療法における新しい剪定バサミの提案	566
11-82	再使用が可能なショッピングバッグのデザイン提案	568
11-83	曲げ木を用いた照明器具のデザイン提案	570
11-84	商品選択における誘目性に関する研究	572
11-85	音を刺激として用いたアイデア発想に関する研究	574
11-86	鞆用ショルダーパッドの構造と機能性に関する研究	576
11-87	造形表現における強度と視覚的イメージに関する研究	578
11-88	通勤・通学のためのパーソナルモビリティツールのデザイン提案	580
11-89	仮設住宅の個と群のデザイン研究	582
11-90	直感的な加速方法を持つ新たなパーソナルモビリティの提案	584
11-91	牛乳を原料としたプラスチックを用いた造形表現	586
11-92	ニカワの特性を利用した製品の提案	588
11-93	旅行立案時の個人内阻害要因を軽減するスケジュール立案支援ツールの提案	590
11-94	多人数によるスケッチ作業を活かしたアイデア発想の支援	592

出展企業一覧(5月25日受付時)

- 株式会社 メディア・ワン 様  
..... ストーンペーパー-Keepus(キープラス)
  - 株式会社 白石ゴム 様  
..... ゴム製品およびFRP製品の展示
  - ローランドD.G. 様  
..... 紙以外のメディアに印刷可能な小型インクジェットプリンター  
および小型3D切削加工機の展示・実演
  - 三菱電機(株)北海道支社 様  
..... デジタルサイネージ
  - 株式会社オーピーティ 様  
..... 3Dプリンタおよび3Dスキャナの展示・実演
  - (有)つばさ洋書(株)エーアンドエーブックス 様  
..... 洋書の展示・販売
  - 株式会社 Medical Design 様  
..... バイオメディカルデザインによる医療機器  
手術器具・移送補助器具・人工関節 等
  - 株式会社 遠藤木型 様  
..... ジンギスカン鍋、アロマディフューザー等自社製品の紹介
  - 株式会社 ワークスコーポレーション 様  
(社団法人 日本インダストリアルデザイナー協会 プロダクトデザイン検定事務局)  
..... PD検定体験コーナー開設
  - 株式会社ツールズインターナショナル 様  
..... クレイモデリングの実演、デザインツールの展示・販売
  - 日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA)  
ACCREDIT委員会 + STANDARD委員会 連携チーム 様  
..... 書籍および素材・仕上げ標準サンプル帳、PD検定教科書などの紹介・展示・販売
- お申込み順

協賛団体展示一覧(5月25日受付時)

- 北海道カラーユニバーサルデザイン機構 様  
..... カラーユニバーサルデザインの事例紹介
  - 札幌イメージコーディネーター研究会 様  
..... 札幌の景観色70色の紹介
  - 北のユニバーサルデザイン協議会(NUDA) 様  
..... 雪まつりやNUDAサロンなどにおける活動紹介
  - 日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA) 様  
..... 活動紹介、60周年記念展示、学生コンペやフォーラムなどのPR
- お申込み順

参加費等

	大会参加費 <small>梗概集代含む</small>	大会発表費	懇親会費	エクスカーション費	お昼のお弁当代	記念講演参加費
会員	8000円(7000円)		7000円(6000円)	4000円(3500円)	¥600 (一食分)	無料
非会員	9000円(8000円)	5000円	8000円(7000円)	4500円(4000円)		
学生会員	4500円(3500円)	(4000円)	4000円(3000円)	2500円(2000円)		
学生非会員	5000円(4000円)		4000円(3000円)	2500円(2000円)		

( )内は事前申込時の価格。5月30日までにお振込が無い場合、事前登録割引は適用されません。

申し込み方法(大会参加を希望される方は、6月11日までにオンライン登録をお済ませください。)

- STEP 01:  
オンライン登録  
支払い総額の確定  
参加申込番号の発行(Aからはじまる5桁の数字)

- STEP 02:  
ゆうちょ銀行振込用紙による上記総額のお振込  
5月前半に学会誌に同封して発送予定の振込用紙をご利用ください。  
所定欄に、参加申込番号を忘れず記載してください。  
5月30日までにお振込が無い場合、事前登録割引は適用されません。  
振込手数料は、ご負担ください。  
インターネットバンキングや、振込用紙を紛失等された方は、  
右記口座までお振込ください。その際、お名前と参加申込番号の  
記載を、振込人氏名欄にお願い致します。  
(例:デザインタロウA12345)

ゆうちょ銀行  
口座記号番号:02730-0-98583番  
口座名称(漢字):JSSD2012  
口座名称(カナ):ジェイエスエスディニセンジュウニ  
店名(店番):二七九(ニナナキユウ)店(279)  
預金種目:当座  
口座番号:0098583

